

Türkçe’de Medya Eğlencesi Terminolojisine Kavramsal Bir Katkı: Anlam Ayrımları Üzerine Bir İnceleme

A Conceptual Contribution to Media Entertainment Terminology in Turkish: An Analysis
of Semantic Distinctions

Pınar ERGİN^{*} 

Öz

“Eğlence” sözcüğünün İngilizce’de *entertainment*, *fun* ve *amusement* sözcükleri ile karşılık bulması kavram karmaşasına yol açmaktadır. Medya eğlencesi araştırmalarında tespit edilen bu sorun, orijinal kaynaklarda yer alan ve kendi içlerinde oldukça kapsayıcı bu üç terimin değiştirilebilir oluşuyla daha da belirginleşmektedir. Ulusal alan yazındaki kavramsal boşluğu ortaya koyma çabasından doğan bu araştırma notunda, kaynak taramasına gidilerek işaret edilen sözcükler üzerine temsil karşılaştırmaları yapılmıştır. Bunun yanı sıra Eğlence Terminolojisi Çalıştay notlarından da yararlanılarak çeviri sırasında karşılaşılan bilişsel güçlüğü dikkat çekilmiştir. Araştırma sonucunda disiplinlerin kendi eğlence anlayışlarını geliştirmekte olduğu; iletişim bilimlerinin *entertainment*, sosyolojinin *fun*, psikolojinin *amusement* odağında çalıştığı tespit edilmiştir. Bu tespitin yanı sıra *entertainment* “eğlence” eşleşmesinin yaygın olarak kullanımı ve iletişim bilimlerinde terimleşmiş olması göz önünde bulundurularak *fun* için “eğlenme”, *amusement* için “hoşça vakit geçirme” ya da “eğleniş” gibi alternatif karşılıklar önerilmiştir. Kavramların doğru ve yerinde kullanımının önemine dikkat çeken çalışma, Türkçe’de daha net ve işlevsel bir terminoloji geliştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bu kapsamda hem alandaki kavramsal boşluk ortaya konmuş hem de çözüm önerisi olarak sunulan sözcükler tartışmaya açılarak izleme deneyimi odağında yeni araştırmalara yol gösterilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İletişim Çalışmaları, İletişim Araştırmaları, Medya Eğlencesi, Dilsel Boşluk, Disiplinler Arası Yaklaşım

* Dr. Öğretim Görevlisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Kurumsal İletişim Uygulama ve Araştırma Merkezi, Eskişehir, Türkiye, E-posta: pinarkarhan@gmail.com ORCID: 0000-0002-7033-7480

How to cite this article/Atıf için (APA 7): Ergin, P. (2025). Türkçe’de medya eğlencesi terminolojisine kavramsal bir katkı: Anlam ayrımları üzerine bir inceleme. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 47, 236-247. <https://doi.org/10.17829/turcom.1645728>

Makale Geçmişi / Article History

Gönderim / Received: 24.02.2025 **Düzeltilme / Revised:** 03.05.2025 **Kabul / Accepted:** 06.05.2025



Content of this journal is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Copyright © 2025 Pınar Ergin

Abstract

The fact that the Turkish word “eğlence” corresponds to the English terms *entertainment*, *fun*, and *amusement* leads to concept confusion. This issue, identified during the research process in the field of media entertainment, becomes even more apparent due to the interchangeable use of these three highly comprehensive terms in the sources. In this research note, born from the effort to reveal the conceptual gap in national literature, a source review was conducted, and representational comparisons were made on the highlighted terms. In addition, drawing on the concept of entertainment workshop notes, attention has been drawn to the cognitive difficulty encountered during the translation process. As a result of the research, it was determined that disciplines have developed their understanding of eğlence; communication sciences focus on *entertainment*, sociology on *fun*, and psychology on *amusement*. In addition to this observation, considering the widespread use and terminological establishment of the *entertainment*-eğlence pairing, alternative Turkish equivalents have been proposed: “eğlenme” for *fun* and “hoşça vakit geçirme” or “eğleniş” for *amusement*. Drawing attention to the importance of the correct and appropriate use of concepts, the study emphasises the need to develop a more understandable and functional terminology in Turkish.

Keywords: Communication Studies, Communication Research, Media Entertainment, Linguistic Gap, Interdisciplinary Approach

Giriş

Şemsiye kavram olarak olumlu duygusal deneyimleri ve etkinlikleri içeren eğlence kavramının medya araştırmalarındaki yeri oldukça temel ve derinliktir. Hoşça vakit geçirmeye ilişkin bu kapsayış eğlence terminolojisine ait kelimelerin birbiri yerine kullanılabilmesi esnekliğini içererek anlam karmaşasına zemin hazırlar. İngilizce'deki *entertainment*, *fun* ve *amusement* kelimeleri sözlüklerde ve kaynak yayınlarda birbirlerini açıklar niteliktedir. Örneğin, *entertainment*; *fun*, *recreation*, *relaxation*, *play*, *pleasure* ve *amusement* (Oxford Learner's Dictionaries, t.y.) ile eş anlamlıdır.

Bosshart ve Macconi (1998, s. 3) medya mesajlarının eğlendiriciliğini sıraladığı altı madde içinde *fun* sözcüğünden bahseder ve onu da *amusement* ile ilişkilendirir. “Entertainment is amusement” (Hauptert, 2006, s. vii) ile “fun is vital part of entertainment” (McKee, 2016, s. 11) açıklamalarında görüldüğü üzere iç içelik kavramların anlaşılmasını zorlaştırır. “Eğlence” etiketi altında bu ifadeler “eğlence eğlencedir” ve “eğlence, eğlencenin vazgeçilmez unsurudur” gibi kısır ifadelere dönüşme potansiyeli taşır.

Ulusal alan yazınında sıklıkla, *entertainment*'ın iletişim bilimleri, *fun*'ın sosyoloji, *amusement*'ın ise psikoloji tarafından çalışıldığı, her üç kavramın da “eğlence” olarak etiketlendiği görülmektedir. Bu çalışmanın şekillenmesine etkide bulunan Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştay'ında (Esogü Haber, 2024) belirttiği üzere dilsel boşlukla ilişkilendirilebilen bu sorun, çeviri metinlerde ve Türkçe çalışmalarda hangi eğlence kavramından bahsedildiği sorusunu sordurup anlam karmaşası meydana getirmektedir. Medya eğlencesi çalışmaları sırasında tespit edilen kavramsal boşluktan doğan bu araştırma notu, Türkçe alan yazınındaki “eğlence” kavramının, İngilizce alan yazınında birden fazla sözcüğe karşılık gelmesinin nasıl bir karmaşaya yol açtığını ortaya koymayı; kavramları ayırıştırıp kabul görebilecek Türkçe karşılıkları önererek alan yazına katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Entertainment Olarak Eğlence

Çatı İngilizce sözcük *entertainment*; türleri, medyaları, mekânları, etkinlikleri, öğeleri içererek disiplinler arası bir kavram olarak geniş alana yayılır. Kavram; iletişim, psikoloji, sosyoloji, halk bilimi, sinema, mühendislik başta olmak üzere pek çok disiplinin kesişim noktasında bulunarak gözdeliğini artırmaktadır. Bir amaç doğrultusunda zevk, keyif vermek amacıyla başkaları için oluşturulan *entertainment*'ın ürün, hizmet veya deneyim boyutlarının ortaya konması (Sayre & King, 2010a, s. 4) kavramı şekillendirmeye yardımcı olur. Terim 1980'lerde başlayan sistematik – psikolojik yönlü – araştırmalarda film, televizyon, müzik veya kitap gibi ürünlere verilen duygusal yanıt olarak kavramsallaştırılmıştır (Vorderer vd., 2006, ss. 19–20). Modern bir kavram olarak karşımıza çıkan *entertainment*'ın 15. yüzyıldan itibaren kullanılmaya başlandığı bilinmektedir (Oxford English Dictionary, t.y.). Sözcüğün Türkçe'de "eğlence" olarak ifade edilmesi konusunda uzlaşa bulunmakta; gündelik kullanımın yanı sıra akademik alanda da bu kullanım kabul görmektedir. TR Dizin (t.y.) sayfasında *entertainment*'ı eğlence olarak etiketleyen 1.016 makale yer almaktadır. Karşılaştırmalı özet tarama sürecine "+ iletişim" de dahil edildiğinde 235 makalenin medyanın çeşitli yönleriyle ilişkilendirildiği görülür. Sonuçlar iki kelimenin birbirlerinin karşılığı olduğu yönündeki yaygın kullanımı ve medya ile olan yakın bağına ortaya koyarak "eğlence"nin ulusal alan yazında terimleşmiş olduğunu gösterir.

Milli Kütüphane (t.y.) ve Idefix (t.y.) üzerinden yapılan araştırmada da başlığında "eğlence" geçen üç kitabın çevirisi uzlaşayı doğrular: *Eğlence incelemeleri: Kitle kültürüne eleştirel yaklaşımlar / Studies in entertainment: Critical approaches to mass culture* (Modleski, 1998); *Amerikan imparatorluğu ve eğlence cephanesi: Yumuşak güç ve kültürel silahlanma / American empire and the arsenal of entertainment* (Fattor, 2017); *Eğlencenin iyisi batı sanatında ciddi/Eğlenceli ikiliği / Gute unterhaltung – Good entertainment* (Han, 2023).

Entertainment/eğlence kavramının tanımında karşılaşılan ifadeler çeviri sürecinde sorun oluşturur niteliktedir. Örneğin önde gelen sözlüklerde *entertainment*; *pleasure* ya da *amusement* ile açıklanır (The Britannica Dictionary, t.y.). *Pleasure* ile *amusement*'ın de eğlenceyi çağrıştırması, bu kavramların anlam sınırlarının iç içe geçtiğini ve bağlama göre farklı şekillerde yorumlanabildiğini gösterir. Kaynak yayınlarda da durum benzerdir: "We define entertainment, then, as any activity in which people participate for pleasure or amusement" (Sayre & King, 2010b, s. 67), yani eğlence, insanların eğlence veya zevk amacıyla katıldıkları her türlü etkinliktir. Zevkin yanı sıra *amusement* ile *fun* sözcükleri de *entertainment*'ın nedenleri arasında da değerlendirilebilir (Bryant & Miron, 2008, s. 550). Üç anahtar sözcüğün de "eğlence" olarak çevrilmesiyle oluşacak anlam daralması, yukarıdaki örneklerle açığa çıkmaktadır.

Bu sorunun gündeme getirildiği Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar adlı çalıştayda Yetim (2024), "Good entertainment is fun / İyi eğlence eğlencelidir. Fun is the key entertainment virtue / Eğlenme eğlencenin temel unsurudur" çevirisi örneği vererek çevirmenlerin karşılaştıkları bilişsel zorluğa dikkat çekmiştir. Yetim, farklı iki cümle üzerinden *entertainment*/eğlence eşleşmesini koruyarak *fun* sözcüğünü bağlama göre "eğlenceli" veya "eğlenme" olarak çevirmiştir. Görüldüğü üzere ayrıma gitme, kavramlar üzerine derinlemesine düşünmeyi ve dilin inceliklerine başvurmayı

gerektirmektedir. İngilizce'de *entertainment* ve *fun*'ın iki farklı sözcük olarak birbirinden ayrılması, Türkçe'de ise iki sözcüğün "eğle-" kökünden türetilerek ifade edilmesi ise hedef dildeki karşılıkları birbirine oldukça yaklaştırmaktadır.

Fun Olarak Eğlence

Eğlence denince akla gelen öncelikli kavramlardan *fun* karmaşık ve derinlikli yapısıyla oldukça eskiye uzanır. Huizinga'nın (1949, s. 24) oyun araştırmasında açıkladığı üzere oyunla iç içe olan *fun* bir yeti ve kültürel işlev olarak çokça anlam barındırır. Çağdaş eğlence anlayışının gelişmesiyle sıklıkla *enjoyment*/keyif, zevk üzerinden açıklanan, değişken yapılı, oldukça kişiye özgü bir deneyim olarak tanımlanır (Blythe & Hassenzahl, 2004, s. 94). Çalışmalarının psikoloji disiplini ile başladığı, son yıllarda sosyolojinin dikkatini çekmeye başladığı, iletişim çalışmalarında ise yerinin yok denecek kadar az olduğu bilinir. *Fun*'ın *entertainment* deneyiminin bileşenlerinden biri (Bosshart & Macconi, 1998, s. 4) olarak tanımlanması ya da McKee'nin (2016, s. 2) ifade ettiği gibi *entertainment*'ın etkilerinde *fun*'ın önemli rol oynaması; *entertainment* tüketimi sırasında eğlenmemiz (have fun) gibi unsurlar deneyimi tek başınalık ve sosyallik arasında bırakarak soru işareti oluşturur. Nitekim sosyoloji *fun*'ı kendi yaklaşımınca ele alarak kavramı üç boyutta açıklar: Bunlar eğlendiren ya da keyif veren aktivite, eğlenmeye veya keyif almaya neden olan ruh hali durumu ve de eğlendirici ya da keyif verici niteliksel boyuttur (Podilchak, 2013, s. 686). *Fun*'ın sosyal bağlam yönünü temel alarak net sınır çizen sosyolojik yaklaşım bu üç atıfı etkileşim ve toplumsal koşullar üzerinden değerlendirir. Tanımı üzerine uzlaşının bulunmadığı bir kavram olarak *fun* sözlüklerde değiştirilebilir sözcükler üzerinden açıklanır: "Fun: providing entertainment, amusement, or enjoyment" (Merriam Webster, t.y.) ifadesinde görüldüğü üzere *fun*; *amusement*, *entertainment* ya da *enjoyment* sağlar. Değiştirilebilirlik tercüme sırasında araştırmacıyı ya da çevirmeni alternatif ifadeler bulmaya zorlar.

Fun sözcüğünün Türkçe'ye "eğlence" olarak aktarılması, alan yazında oldukça yaygındır. TR Dizin'de (t.y.) yer alan pek çok yayında bu yaklaşımın tercih edildiği görülmektedir. Bu ilişkilendirmeye; "eğlenme, eğlenmek" (Karhan, 2022, s. 27; 207; Karhan, 2023, ss. 84–85), "eğlenceli-eğlenme" (Öztürk, 2019, s. 35) çevirileri de eklenebilir. "Eğlendiren, hoşla giden; cümbüşlü" (TDK, t.y.), "eğlendirici tarafı olan, oyalayıcı" (Kubbealtı Lugatı, t.y.) anlamına gelen "eğlenceli" bir sıfat olarak bireysel ve sosyal bağlamda geniş alana yayılmaktadır. Bu kapsamda "eğlenceli" sözcüğü *fun*'ın yanı sıra *entertaining*'i ve *amusing*'i de ifade edebilmektedir. Entertaining/eğlendirici çevirisiyle belirli bir ayrım sağlanabilse de "eğlenceli" karşılığı *amusing* ve *fun* sözcüklerini çakıştırabilmektedir.

Çeviri basılı yayınlara bakıldığında ise iki kitap başlığı dikkat çekmektedir: Bunlar; *Isn't this fun* (Foley, 2016) / *Eğlenmek ciddiyet ister* (Foley, 2021), *Eğlence sosyolojisi* (Fincham, 2016) / *The sociology of fun* (Fincham, 2018) olarak Türkçeleştirilmiştir. Bu örneklerde kavramı sosyolojik olarak ele alan iki kitabın farklı etiketlemelerle çevrildiği görülmektedir. İlk kitap başlığındaki *fun* sözcüğünün "eğlenceli" olarak çevrilmemesinin nedeni "eğlenceli" sözcüğünün "entertaining" ve "amusing" sözcüklerine de karşılık gelmesi olabilir. Kitapta "eğlenmek" ayrımıyla kavramın belirlenmeye çalışıldığı, metin içinde de *fun* kastedilerek "eğlence" sözcüğünün kullanıldığı sıklıkla görülmektedir. İkinci kitap başlığında ise "eğlence sosyolojisi" çevirisi kullanılmıştır. Türkçe'de

yerleşik bir kavram olarak kullanılan “eğlence sosyolojisi” ifadesinde, sosyolojinin yanındaki “eğlence” etiketiyle aslında *fun* kavramının işaret edildiği tahmin edilebilmektedir. Ancak bu kullanım da *sociology of entertainment* terimiyle karşılaşıldığında, bir araya gelen sözcüklerin nasıl adlandırılacağı konusunda belirsizlik yaratır. Nitekim buna benzer bir sorunla Türkçe hazırlanmış “Eğlence Kuramı” başlıklı bir metinde karşılaşılmış; çözüm olarak bütüncül bir değerlendirmeye gidildiği (Gencelli, 2022, ss. 353–365) bunun da kavramsal örtüşmeye yol açtığı görülmüştür.

İç içe geçmiş kavramların sözlüklerde ve gündelik dilde birbirleri yerine sıklıkla kullanıldığı, özel çalışmalar için ise bir ayrıma gidilmesi gerekliliği dilbilimciler tarafından ortaya konur. Nitekim Yetim (2024), bir ürün, hizmet ya da seyirlik olarak *entertainment* sözcüğünün eğlenceye; hâl ve algılayışı da içeren *fun* sözcüğünün ise eğlenmeye (isim-fiil olarak) karşılık geldiğini ifade ederek olabilecek en yakın bağlamı alan yazına taşır. Aynı cümlede kullanılan *fun* ve *entertainment* sözcüklerini; “Music is a form of entertainment. I usually go to concerts or conventions for fun / Müzik bir eğlence türüdür. Ben genellikle eğlenmek için eğlenme için konsere giderim” çevirisiyle örneklendirerek birebir çevirinin mümkün olmadığına altını çizip değerlendirmelerin Türk kültürü altında şekillendirildiğini vurgular. *Fun* kavramının Türkçe sözlüklerde terim olarak yer almaması da dikkat çeken bir başka husustur (Gencer, 2024). Bu durum, kavramın hem ulusal literatüre yerleşmesini hem de eleştirel olarak tartışılmasını engellemektedir.

Yukarıdaki verilerde görüldüğü üzere metnin bağlamı kapsamında sorunun aşılmasına yönelik öncelikli kullanım *fun*/eğlenme eşleştirmesidir. “Eğlenmek” fiilinden türetilen bir isim olarak “eğlenme”; eğlenceyi akla getirmektedir. Ancak şu da görülmüştür ki, eğer iki kavram aynı cümlede geçmiyorsa *fun*’ın öncelikli çağrıştırdığı sözcük “eğlence”dir; yaygın kullanım da budur. Gündelik dilde sıklıkla karşılaşılan iyi eğlenceler/*have fun* karşılığı yaygın kullanımı örnekler.

Amusement Olarak Eğlence

Entertainment ve *fun* kavramlarını tanımlamak için kullanılan sözcüklerden *amusement* de kendi içinde bileşik ve disiplinler arasıdır. İnsanın zihinsel ve fiziksel yatkınlıklarından kaynaklanan bir ihtiyaç olarak ortaya çıkan, dışsal uyarının tetiklediği olumlu duygularla ilişkilendirilerek zihinsel bir durum, duygu ve deneyim olarak üç ayrı alana açılabilir. Kavramın *entertainment*’ın nedenlerinden biri (Bryant & Miron, 2008, s. 550) olarak ele alınması her iki kelime arasındaki ince ayrımı ortaya koyması açısından önem taşır. Böylelikle “*amusement*”, oyun ya da gösteri gibi hoş bir eğlenceden elde edilen bireysel tatmini ifade eden (Sayre & King, 2010a, s. 8) gündelik yaşamın içinde sıklıkla deneyimlenen bir duygu ya da bu duygunun yaşattığı deneyim olarak tanımlanır. Bu süreç güçlü duygular ve bu duyguya sebep olan uyarının yaşattığı küçük hikâyeler, eşek şakaları, aldanmalar, zannetmelerle vs. örneklendirilebilir. Tanımlama, izlediğimiz medya eğlencesi içeriklerinin bizde uyandırdığı duygulanımı da açıklar niteliktedir.

Amusement’ın başlı başına bir duygu olarak kabul edilmesi (Cowen & Keltner, 2017, s. 7900) deneyimin niteliğini de şekillendirir. *Entertainment* ile iç içe olan bu sözcük, anlık ve geçici oluşuyla ayrılır. Bilindiği üzere *entertainment* sıklıkla meslek profesyonellerince tasarlanıp sunulan, daha uzun süreli olan deneyim sürecini anlatır. *Amusement*; *entertainment* ve *recreation* arasında sayılarak

serbest zaman etkinliği altında bir deneyim alanı olarak da değerlendirilebilir. Bu deneyim alanı *fun* kavramı ile çakışarak karmaşa oluşturur. Her iki kavram olumlu duygularla ilgili olup birbirini açıklayabilir. *Amusement*'in “sosyal duygu” olarak tanımlanabilmesi (Emotion Typology, t.y.) bu çakışmayı örnekler. Aradaki muğlaklık *fun*'in öğrenilerek, aktif katılım sağlanarak, kültürden, sosyal deneyimden içsel tatmin elde edilerek görece daha uzun deneyimlenmesi; *amusement*'in de daha kısa süreli deneyimlenip dışsal uyarının tetiklediği (örn, bir film) duygusal tepkilerle tanımlanması, sosyalleşme olmadan da gerçekleşebilir olmasıyla açıklanabilir. Bu iki kavram arasındaki ayrım, tek başına yapılan eylemlerle grup içinde yapılan eylemlerin birey üzerindeki etkileri üzerinden de örneklendirilebilir. Bununla birlikte, duyguları tetikleyen oyunlar, basit aktiviteler, şakalar, lunapark vb. unsurların *amusement park*, *amusement center*, *amusement area*, *amusement ride* gibi türeyişler kavramın üretkenliğini gözler önüne serer.

Amusement sözcüğünün Türkçe'de “eğlence” ya da “eğlenme” karşılığında açıklanması konusunda da yaygın kullanım, hatta ortak kabul bulunmaktadır. TR Dizin (t.y.) üzerinde yapılan araştırmada içinde *amusement* geçen makale özetlerinde çevirinin sıklıkla “eğlence”, “eğlenme”, “eğlenmek” olarak yapıldığı, az da olsa “eğlendirme” karşılığının kullanıldığı tespit edilmektedir. Makalelerin yanı sıra iletişim bilimlerinde sıklıkla okutulan, eleştirel kuramın temel kaynaklarından biri olan *Aydınlanmanın Diyalektiği*'nde *amusement*'in “eğlenme” olarak çevrilmesi ayrıma gitme ihtiyacını gösteren önemli bir örnektir: “Eğlenme, yani kültür endüstrisinin tüm öğeleri endüstrinin kendisinden çok önce de vardı” (Adorno & Horkheimer, 2010, s. 180). “*Amusement and all the other elements of the culture industry existed long before the industry itself*” (Adorno & Horkheimer, 2002, s. 107). Aynı cümle içinde geçen *amusement*'i *entertainment*'tan ayıran “eğlenme” etiketi, iletişim bilimlerinin önde gelen kaynaklarından *Televizyon öldüren eğlence* (Postman, 2016) yayınında da dikkat çeker: “Eğlence, televizyondaki her türlü söylemin üst-ideolojisidir. Neyin gösterildiğinin ya da hangi bakış açısının yansıtıldığının hiçbir önemi yoktur; her şeyin üstünde tutulan varsayım, hepsinin bizim eğlenmemiz ve haz almamız gözetilerek sunulmasıdır” (Postman, 2016, s. 112). Bu çevirinin orijinali şu şekildedir: “*Entertainment is the supra-ideology of all discourse on television. No matter what is depicted or from what point of view, the overarching presumption is that it is there for our amusement and pleasure*” (Postman, 2006, s. 87).

Eğlence terminolojisinin tartışıldığı çalıştayda *amusement* sözcüğünün “eğlenme” ve “eğlence” olarak etiketlemesi bu araştırma notunda tartışılan sorunu bir kez daha ortaya koymuştur. İzmitligil'in (2024) açıklamalarına göre *amusement*'i bir duygu olarak ele alan psikoloji disiplindeki çalışmaların sayısı oldukça fazladır ve bu duygu, temel duygulardan ayrılan olumlu duygular kategorisinde değerlendirilmektedir. *Amusement* duygusu az ciddiyet içeren durumlarda, gerçeklikle başa çıkma yöntemi olarak bireyin içsel alanında meydana gelmektedir. Mizah sırasında karşılaşılan tepkiler *amusement*/eğlence kapsamında ele alınmaktadır. İzmitligil, Ümit Akırmak tarafından 1085 sözcükle serbest çağrışım yöntemi kullanılarak yapılan çalışmayı hatırlatarak “eğlence” denildiğinde öncelikli çağrışımında bulunanlar arasında mutluluk, keyif gibi sözcüklerin bulunduğunu; dolayısıyla bu tür sözcüklere yönelik zihinsel temsiller arasında ayrım yapmanın güç olabileceğini belirtmiştir. Boz'a (2024) göre eğlence terminolojisindeki karmaşa dilsel boşluk kavramıyla açıklanabilmektedir. Dilsel boşluk bir dilde bulunması beklenen sözcüğün bulunmamasından kaynaklanmaktadır

ve bunun da ardında kültürel boşluk bulunmaktadır; kavramların değer yükleri toplumlara göre değişebilmektedir. Diller boşlukları çeşitli yöntemlerle; alıntı sözcüklerle, açıklayıcı karşılıkla, kodlamayla, anlık olarak, geri oluşumla ve çok anlamlılıkla telafi edebilmektedirler.

Görüldüğü üzere Türkçede *amusement* sözcüğünü karşılayacak bir kelime bulunmamakta; “eğlence” ya da “eğlenme” olarak ifade edilerek *entertainment* ve *fun* ile çakışmaktadır. Sözcük; insana dair bir özellik, yeti, *entertainment* ve *fun*’a kaynaklık eden temel unsur, duygulanım olarak da kanıtlanabilir nitelikte oluşuyla “eğlence” ve “eğlenme” kavramlarını çağrıştırmaktadır. Sıklıkla komiklik ve gülünçlikle alakalı olması, anlık deneyimlenmesi, olumlu duyguları tetiklemesi, bu nedenle de medyanın üç temel işlevinden biri olması kavramın önemini ortaya koymaktadır.

***Amusement*’i Türkçede Yeniden Adlandırma Denemesi**

“*Amusement* Türkçede nasıl ifade edilebilir?” sorusundan hareketle sözcüğü diğerlerinden ayırma çabası gereği sözlük açıklamaları yeniden incelenmiştir. Eğlencedeki “neşeli ve hoşça vakit geçirten şey veya kimse” (TDK, t.y.) tanımlaması *amusement*’ın “hoşça vakit geçirmek” ve “hoşnutluk”la ilişkilendirilmesine olanak sağlamaktadır. Daha resmi kullanımla “hoş vakit geçirme”, olumlu duygulara ve keyifli anılara ilişkin olarak “eğlence”nin alternatifi olarak düşünülebilir. Örneğin; “eğlence medyanın temel işlevlerindendir” ifadesi yerine “hoş/ça vakit geçirtme/k medyanın temel işlevlerindendir” ifadesi daha ayırıcı ve açıklayıcı olabilir. Cambridge Sözlüğü (t.y.) *amusement* için his olarak “eğlence, keyf, eğlenti”; keyif olarak “keyf alınarak yapılan şey, eğlence” karşılığını vermektedir. Keyif kelimesinin *enjoy* ile ilişkilendirilebilir oluşundan hareketle “eğlenti”, “hoşlanma” karşılıkları *amusement* sözcüğünü ifade etmek için listeye alınabilir. Topluca yapılan eğlence, cümbüş olarak açıklanan edebi ve eski bir sözcük olan “eğlenti” (Kubbealtı Lugatı, t.y.) genellikle insanların hoş vakit geçirmesi, keyif alması için yapılan etkinlikleri ifade etmektedir. Bu kapsamda *amusement park*/eğlenti parkı, *amusement center*/eğlenti merkezi gibi kullanımlar da türetilir.

Kullanımı yaygın olmamakla birlikte “eğleniş” sözcüğü de bir seçenek olarak düşünülebilir. “Eğle” kökünden türeyen, eğlenme durumu veya eğlenme biçimi anlamına gelen “eğleniş” “eğlenmek işidir” (TDK, t.y.). “-İş” eki ile isim fiile dönüşen “eğleniş”in eğlenme eylemini ve eğlenme biçimini anlatması, insana özgü bir duygulanım olan *amusement* sözcüğünü düşündürebilmektedir. Örneğin; “eğleniş duygusu olumlu duygular arasında yer almaktadır” cümlesi bizi doğrudan *amusement* sözcüğüne ulaştırabilir. “Eğleniş” sözcüğü insan dilini anlayarak, doğru ve faydalı yanıtlar üretmeye çalışan yapay zeka modelleri arasında yer alan OpenAI’ya (2025) da sorulmuştur. Her türlü bilgi edinme ve çözüm arayışında kullanıcılar için büyük bir potansiyel sunan büyük dil modeli OpenAI “eğleniş” kelimesinin karşılığını şu şekilde açıklamıştır:

Bir kişinin veya bir grup insanın eğlence amacıyla yaptıkları etkinlikler sırasında yaşadıkları keyifli, neşeli ve rahatlatıcı anlar ya da bu anların tümüne verilen isimdir. Eğlence, genellikle bir aktivite veya ortamda zamanın hoş bir şekilde geçirilmesi, neşe ve keyif duygularının ön planda olması anlamına gelir (OpenAI, 2025).

Amusement sözcüğüne alternatif olarak türetilen “hoşça vakit geçirme”, “eğlenti ve “eğleniş” sözcükleri derin öğrenme ve yapay zeka teknolojileri kullanarak geliştirilmiş bir diğer arama motoru

ve büyük dil modeli olan DeepSeek (2025) ile de tartışılmıştır. Platform bu üç sözcüğün seçenek olarak kullanılabileceğini ancak hiçbirinin *amusement* kelimesinin tam karşılığı olacak kadar kapsayıcı olmadığını belirtmiştir. Her birinin kavramın belli yönlerini karşıladığını ifade ederek “bağlam odaklı çeviri şart” uyarısında bulunmuştur. Platform *amusement* terimini, alternatif olarak önerilen üç sözcük ile karşılaştırıp medya bağlamında kullanarak şu cümleleri oluşturmuştur:

Sakin ve kişisel keyif durumları için: Hoşça vakit geçirme

Medyanın temel işlevlerinden biri, insanlara hoşça vakit geçirme imkânı sunarak gündelik yaşamın stresinden uzaklaşmalarını sağlamaktır. / *One of the primary functions of media is to provide people with opportunities for pleasant leisure time, helping them escape from the stresses of daily life.*

Anlık, yüzeysel ve mekânsal yönler için: Eğlenti

Realite TV şovları, birçok izleyici için popüler bir eğlenti kaynağıdır. / *Reality TV shows are a popular source of amusement for many viewers.*

Duygusal derinlik, kültürel/ topluluk temelli neşe, edebi veya varoluşsal deneyim olarak: Eğlence

Gerçek eğlence, medyada değil, medyayı kapattıktan sonra yüzümüzde kalan gülümsemedir. / *True amusement isn't in the media, but in the smile that lingers after we turn it off* (DeepSeek, 2025).

Amusement ve *fun* kavramlarının karşılıksızlığı dilsel boşluk meselesine örnek oluşturmaktadır. Dilsel boşluğu aşma yöntemlerinden olan açıklayıcı karşılık, sözcüğü benzer anlam taşıyan sözcüklerle ifade etmek olarak bilinmektedir. Bu yöntemden hareketle “hoş vakit geçirme”, “eğlenti”, “eğlence” ile “eğlenme” ifadeleri bağlama göre medya araştırmaları sırasında kullanılabilir. Özgün sentezlere ulaşmak için hedef dilin zenginliğine, inceliklerine başvurulup kurgusal ifadeler oluşturulabilir. Her ne kadar dile oturmuş sözcükler için başka bir sözcüğü/sözcükleri kullanmak doğallığı ve akıcılığı bozabilse, anlam kaymalarına, uyumsuzluğa neden olma riski taşısa da mutlaka ayrıma gidilmesi gereken durumlarda bağlama göre farklı ifadeler tutarlılıkla kullanılarak daha doğru ifadelerde bulunulabilir. Öte yandan yeni sözcük türetmeye oldukça elverişli dil yapımızın beliren ihtiyaçlar doğrultusunda yenilikçi ve işlevsel kelimeleri ortaya çıkartabilecek derinlikte oluşu da bir başka çözüm yolu olarak değerlendirilebilir.

Sonuç

Bu araştırma notunda “eğlence” kavramının disiplinlere göre farklılaşmakta olduğu; bunun da ulusal yazında kavramsal bir soruna yol açtığı ortaya konmaya çalışılmıştır. Medya eğlencesi araştırmaları sırasında tespit edilen boşluktan doğan bu çalışma, eğlence terminolojisinin öncelikli üç kavramını; *entertainment*, *fun* ve *amusement* kavramlarını derinliğiyle ortaya koymayı ve kavramın Türkçe’ye “eğlence” etiketiyle çevrilmesinin yol açtığı anlam daralmasını aşmayı amaçlamıştır.

Çalışmada iletişim bilimlerinin *entertainment* kavramına, sosyoloji biliminin *fun* kavramına, psikoloji biliminin de *amusement* kavramına odaklandığına dikkat çekilmiştir. Ayrıca bu başlıklarla

yapılmış Türkçe araştırmaların oldukça sınırlı olduğu ve *amusement* ile *fun* kavramlarının Türkçede henüz terimleşmediği vurgulanmıştır. İletişim bilimlerinin önde gelen kaynak kitap incelemesinde sözcüklerden herhangi ikisinin aynı cümle ya da paragraf içinde kullanılması durumunda “eğlenme” ya da “eğlenceli” sözcüğüyle ayrıma gidildiği tespit edilmiş ve farklı bir etiketlemeye rastlanmamıştır. Notta *entertainment* sözcüğünün “eğlence” sözcüğüyle ifade edilmesi konusunda ortak kabul bulunduğu, iletişim bilimlerinde kavramın kuramsal bir çerçevede terimleşmiş olduğuna dikkat çekilmiştir. Sistematik olmamakla birlikte *fun* sözcüğünün de “eğlenme” olarak etiketlendiği yayınlara rastlanabilmektedir. Ancak *amusement* için ayrı bir ifadenin kullanılmadığı, “eğlence” ya da “eğlenme” olarak etiketlenerek diğerlerinin kavram alanına girdiği sıklıkla görülmüştür. Örneğin, “eğlence teorisi” etiketi, hangi eğlence kavramından bahsedildiğini belirsiz bırakarak İngilizce karşılığında kavramsal bir soruna yol açmaktadır.

Çalışmayı şekillendirmede etkisi olan Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştayı’nda sorunun “dilsel boşluk”tan kaynaklandığı tespiti yapılmış, aynı sorunla sunumlar sırasında da karşılaşmıştır. Dile yerleşmiş bir kelime olarak “eğlence” sözcüğünün her üç terimin de karşılığı olarak kullanılabilmesi hali hazırda ayrıma gidilmesi zor olan bu kavram alanının anlaşılmasını daha da güçleştirdiği bir kez daha görülmüştür. Ancak çalıştayda birbirlerini çağrıştıran kavramları ayırmaya çalışmanın, her bir terime farklı karşılık bulabilmenin, sınırları keskince belirlemenin mümkün olmadığı sıklıkla dile getirilerek doğallığın ve akıcılığın bozulabileceği uyarısı da yapılmıştır. Sözcüklerin anlam yükleri dil yapısına, dil mantığına göre değişebildiği için dilleri birbirlerine birebir uydurmanın mümkün ve doğru olmadığının altı çizilmiştir.

Araştırma kapsamında dilin inceliklerinden yararlanılıp yapay kodlamalardan kaçınılarak bağlama yönelik kurgusal ifadeler denenmiştir. Çalışmanın en çok düşündüren kavramı *amusement* için araştırma notu yazarı tarafından sözlük tanımlarından hareketle “hoşça vakit geçirme”, “eğleniş” ve “eğlenti” sözcüklerinin uygun olabileceği ön görülmüştür. “*Media entertainment offers amusement and provides the audience with fun / Medya eğlencesi hoşça vakit geçirme vadederek izleyicilerine eğlenme deneyimi sağlar*” cümlesinde denendiği üzere her üç terim de bu şekilde Türkçeleştirilerek aynı cümle içinde kullanılabilir.

Diğer bir öneri olan “eğleniş”in; “-eğle” fiilinden isimleşen başka bir sözcük olarak eğlenme işini tanımlamasıyla yeni seçenek oluşturabilecek nitelikte olduğu düşünülmektedir. “Eğlenme duygusu” yerine “eğleniş duygusu” etiketi bizi doğrudan *amusement* kavramına ulaştırabilir. Benzer şekilde “eğlenti” sözcüğü de hoş etkinlik ve aktiviteler için kullanılabilir yapıdadır, ancak eski ve edebi olması nedeniyle gündelik dilde pek kullanılmamaktadır; yine de farklı bağlamlardaki kullanımları listeye alınabilir.

Dil uzmanları tarafından kapsamlıca yeniden ele alınmaya açık olan bu araştırma İngilizce alan yazını ve “eğlence” karşılığını veren yaygın üç İngilizce kelime ile sınırlandırılmıştır. Medya eğlencesi alanında sıklıkla kullanılan *enjoyment* ve *pleasure* ile genişletilebilecek yeni bir araştırma, bu iki kavramın alandaki yerine odaklanabilir. *Media enjoyment* en az *media entertainment* kadar popüler ve üzerine çokça araştırma yapılan bir alt alandır. Kavramların yeni etiketlerle ifade edilmesi, medya eğlencesi alanını “eğlenme”, “hoşça vakit geçirme”, “eğleniş” veya “eğlenti” gibi terimlerle

ilişkilendirerek izleme deneyimi odağında yeni araştırmalara olanak sağlayabilir. Kavramların Türkçe karşılıklarının tartışılarak netleştirilmesine, disiplinlere özgü anlamlarıyla işlenmesine, ulusal ve disiplinler arası araştırmaların artırılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Sosyal bilimlerin Türkçe gramer yapısını koruyarak yabancı terimlerin kullanıldığı bir alana dönüşmemesi temennimdir.

Yazar Beyanı

Hakem Değerlendirmesi Beyanı: Bu çalışma, çift-kör hakem değerlendirme süreciyle incelenmiştir. Yazar, hakem süreciyle ilgili etik kurallara tam uyum sağlamıştır.

İntihal Kontrolü: Makale intihal.net ve iThenticate programları ile taranmış ve derginin intihal politikası ile uyumlu bulunmuştur.

Çıkar Çatışması: Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Finansman ve Proje Desteği: Bu çalışma için herhangi bir kurumsal/finansal destek alınmamıştır.

Etik Kurul Onayı: Bu çalışma etik kurul onayı gerektirmemektedir.

Yapay Zeka Araçlarının Kullanımı: Bu çalışmada çeviri yardımı için DeepL, öneri almak için ve makale yazımından sonra sadece dil kontrolü amacıyla DeepSeek ile ChatGPT'nin ücretsiz sürümleri kullanılmıştır. Tüm içerik, yazarın özgün katkısını yansıtmaktadır.

Veri Paylaşım Beyanı: Bu araştırma notunun bulgularını destekleyen veriler, TR Dizin üzerinden [<https://trdizin.gov.tr/>] adresinde kamuya açık olan akademik makalelere ve “Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştayı”ndaki konuşmalardan yapılan alıntılara dayanmaktadır. Çalıştay verileri, ilgili konuşmacıların izniyle kullanılmış olup kişisel veri paylaşılmamıştır. TR Dizin verileri ise platformun kullanım şartlarına uygun olarak değerlendirilmiştir.

Teşekkür: Bu araştırma notunda yer alan bazı değerlendirmeler, kamuya açık biçimde gerçekleştirilen “Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştayı”nda yapılan konuşmalara dayanmaktadır. Çalıştay’ın düzenlenmesinde emeği geçenlere ve katkıda bulunan tüm konuşmacılara teşekkür ederim.

Kaynakça

- Adorno, T. W. & Horkheimer, M. (2002). *Dialectic of enlightenment*. Continuum.
- Adorno, T. W. & Horkheimer, M. (2010). *Aydınlanmanın diyalektiği* (N. Ülner & E. Öztarhan Karadoğan, Çev.). Kabalcı Yayınları.
- Blythe, M. & Hassenzahl, M. (2004). The semantics of fun: Differentiating enjoyable experience. M. Blythe, K. Overbeeke, A. Monk, & P. Wright (Ed.), *Funology: From usability to enjoyment* içinde (ss. 375–390). Springer.
- Bosshart, L. & Macconi, I. (1998). Media entertainment. *Communication Research Trends*, 18(3), 3–8.
- Boz, E. (2024, Aralık 19). *Dilsel boşluk kavramı üzerine* [Sözlü sunum]. Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.
- Bryant, J. & Miron, D. (2008). Entertainment as media effect. J. Bryant & M. B. Oliver (Ed.), *Media effects: Advances in theory and research* içinde (ss. 549–582). Lawrence Erlbaum Associates.

- Cambridge Dictionary. (t.y.). Amusement. *Dictionary.Cambridge.org* sözlüğü içinde. Erişim tarihi: 26.12.2024, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/amusement>
- Han, C. B. (2023). *Eğlencenin iyisi* (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayınları.
- Cowen, S. A. & Keltner, D. (2017). Self-report captures 27 distinct categories of emotion bridged by continuous gradients. *PNAS*, 114 (38), E7900-E7909. <https://doi.org/10.1073/pnas.170.224.7114>
- DeepSeek. (2025). *DeepThink R1* (5 Mayıs sürümü) [Büyük dil modeli]. <https://www.deepseek.com/>
- Emotion Typology (t.y.). Amusement. *Emotiontypology.com* sözlüğü içinde. Erişim tarihi: 18.12.2024, https://emotiontypology.com/positive_emotion/amusement/
- ESOGÜ Haber. (2024, Aralık, 20). *Eğlence terminolojisi üzerine tartışmalar*. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Resmi Haber Sayfası. <https://esoguhaber.ogu.edu.tr/2024/12/20/eglence-terminolojisi-uzerine-tartismalar/>
- Fattor, E. (2017). *Amerikan imparatorluğu ve eğlence cephanesi: Yumuşak güç ve kültürel silahlanma* (P. Tabak, Çev.). Avangard Kitap.
- Fincham, B. (2016). *The sociology of fun*. Palgrave Mcmillan.
- Fincham, B. (2018). *Eğlence sosyolojisi* (F. Ü. Selçuk, Çev.). Nobel Yaşam.
- Foley, M. (2016). *Isn't this fun*. Simon & Schuster.
- Foley, M. (2021). *Eğlenmek ciddiyet ister* (E. C. Göksoy, Çev.). Beyaz Baykuş.
- Gencelli, T. D. (2022). Eğlence kuramı. Ö. Özer (Ed.), *Anaakım medya kuramları* içinde (ss. 353–367). Siyasal Kitabevi.
- Gencer, K. D. (2024, Aralık 19). *Eğlence kavram alanına toplumdilbilimsel bir bakış* [Sözlü sunum]. Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.
- Haupt, M. J. (2006). *The entertainment industry*. Greenwood Press.
- Huizinga, J. H. (1949). *Homo ludens*. Routledge & Kegan Paul.
- Idefix. (t.y.). *Eğlence*. <https://www.idfix.com/>
- İzmitligil, T. (2024, Aralık 19). *Psikoloji biliminde eğlence deneyimi* [Sözlü sunum]. Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.
- Karhan, P. (2022). *Eğlence amaçlı ekran kullanımının toplumsal yaşamın yeniden üretimindeki yeri: Z kuşağı örneği* (Yayın No. 745172) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Karhan, P. (2023). Eğlenme anlayışının üstinsan öğretisiyle anlamlandırılması: Zorba Filmi'ndeki zorba karakterinin analizi. *Sinecine*. 14(1), 83-110. <https://doi.org/10.32001/sinecine.1184515>
- Kubbealtı Lugatı (t.y.). Eğlenceli. *Lugatım.com* sözlüğü içinde. Erişim tarihi: 10.01.2025, <https://lugatim.com/s/e%C4%9Flenceli>
- McKee, A. (2016). *Fun! What entertainment tells us about living a good life*. Palgrave Macmillan.
- Merriam Webster Dictionary. (t.y.). Fun. *Merriam-Webster* sözlüğü içinde. Erişim tarihi: 20.12.2024, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fun>
- Milli Kütüphane (t.y.). <https://kasif.mkutup.gov.tr/>
- Modleski, T. (1998). *Eğlence incelemeleri* (N. Gürbilek, Çev.). Metis Yayınları.
- OpenAI. (2025). *ChatGPT* (5 Mayıs sürümü) [Büyük dil modeli]. <https://chatgpt.com/>
- Oxford Learner's Dictionaries. (t.y.). Entertainment. *Oxford Learner's dictionaries* içinde. Erişim tarihi: 18.12.2024, <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/entertainment?q=entertainment>
- Oxford English Dictionary. (t.y.). Entertainment. *Oxford English dictionary* içinde. Erişim tarihi: 30.11.2024, <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=entertainment>

- Öztürk, E. (2019). Serbest zaman ve eğlence. M. Kılıç (Ed.), *Psiko-sosyal yönleriyle eğlence* içinde (ss. 13–62). Nobel Yayınları.
- Podilchak, W. (2013). The social organization of “fun”. *Society and Leisure*, 8(2), 685–691. <https://doi.org/10.1080/07053.436.1985.10715235>
- Postman, N. (2006). *Amusing ourselves to death: Public discourse in the age of show business*. Penguin Books.
- Postman, N. (2016). *Televizyon: Öldüren eğlence* (O. Akınbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Sayre, S. & King, C. (2010a). Entertainment everything. Sayre, S. & King, C. (Ed.), *Entertainment and society: Influences, impacts and innovations* içinde (ss. 3–21). Routledge. <https://doi.org/10.4324/978.020.3882931>
- Sayre, S. & King, C. (2010b). Understanding entertainment audiences. Sayre, S. & King, C. (Ed.), *Entertainment and society: Influences, impacts, and innovations* içinde (ss. 49–79). Routledge. <https://doi.org/10.4324/978.020.3882931>
- The Britannica Dictionary. (t.y.). Entertainment. *The Britannica dictionary* içinde. Erişim tarihi: 24.12.2024, <https://www.britannica.com/dictionary/entertainment>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri [TDK]. (t.y.). Eğlenceli. *Türk Dil Kurumu sözlüğü* içinde. Erişim tarihi: 12.12.2024, <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri [TDK]. (t.y.). Eğlence. *Türk Dil Kurumu sözlüğü* içinde. Erişim tarihi: 10.01.2025, <https://sozluk.gov.tr/>
- TR Dizin. (t.y.). TR Dizin veri tabanı. TUBİTAK ULAKBİM. <https://trdizin.gov.tr>
- Vorderer, P., Steen, F. F. & Chan, E. (2006). Motivation J. Bryant & P. Vorderer (Ed.), *Psychology of entertainment* içinde (ss. 3–20). Routledge.
- Yetim, A. (2024, Aralık 19). *İngilizce'deki entertainment ve fun sözcüklerine bağlamsal bir bakış* [Sözlü sunum]. Eğlence Terminolojisi Üzerine Tartışmalar Çalıştayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.